НЕРАССКАЗАННАЯ ИСТОРИЯ

Настольная ролевая игра

«универсальный» хак Грани Вселенной

HTTP://EOTVRPG.RU

(c) 2015 Грань Вселенной | CC BY-SA 4.0

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ
Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, брось+Репутация. Рычаг — это то, в чем NPC нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7—9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ
Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 фишки. На 7—9 возьми 1 фишку. Когда находящегося под твоей защитой атакуют, потрать 1 фишку и выбери 1 из списка:
- Противник атакует тебя вместо цели;
- Защита соратника увеличивается на 1;
- Противник отвлекается, и союзник получает +1, атакуя этого противника.

Ты не можешь выбрать каждый вариант более одного раза.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ
Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим, и бросай...

+Ярость, если рвешься напролом, полагаясь на силу и выносливость;

+Контроль, если превозмогаешь с помощью силы воли и самоконтроля;

+Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;

+Репутация, если используешь связи, обаяние или харизму.

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7—9 ты не так успешен — угрозы ты избежал, но что-то пошло не так. Ведущий предложит тебе пожертвовать чем-то или кем-то или опишет дополнительные проблемы.

ИССЛЕДУЕШЬ
Когда ты применяешь свои знания для поиска решения, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное об объекте исследования. Ты получаешь +1 на следующее действие, связанное с объектом исследования. На 7—9 Ведущий расскажет что-то интересное, но ты сам должен решить, насколько это тебе полезно. Ведущий может спросить тебя «Откуда ты мог бы это знать?» Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ
Когда ты внимательно изучаешь ситуацию, сцену, вещь или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7—9 задай Ведущему 1 вопрос. Получи +1 на действие с учетом ответов.

Примеры вопросов:

Что здесь только что произошло?

Что здесь произойдет в ближайшее время?

Кто здесь главный?

Что здесь самое ценное для меня?

Что здесь представляет опасность?

Каково истинное отношение окружающих к предмету или персоне?

Как мне выгодней всего поступить?

Что для него здесь представляет наибольшую ценность?

Что здесь на самом деле не то, чем кажется?

Ты можешь выбрать вопрос из списка или придумать свой вопрос, но Ведущий может попросить тебя изменить вопрос, если он покажется ему слишком общим.

ПОЛУЧАЕШЬ РАНЕНИЯ
Когда ты получаешь ранения, брось 1 кубик за каждую единицу урона. Если выпало 1—3, получи половину ранения. Если выпало 4—5, получи 1 ранение. Если выпало 6 — получи 2 ранения. Вычти из количества полученных ранений твою защиту и зачеркни столько ячеек HP, сколько ранений осталось. Когда ты зачеркнул последнюю ячейку, ты критически ранен. Если в ближайшее время ты не получишь первую помощь, ты можешь умереть. Ты получаешь —2 на все броски, пока ранение не будет излечено. Если ты больше не можешь зачеркивать ячейки, а ранения еще остались, ты испускаешь последний вздох. Половинки ранений складываются, но лишние—сгорают. Если ты получил 2,5 ранения, в итоге ты получишь всего 2 ранения.

ПОМОГАЕШЬ/МЕШАЕШЬ
Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получает +1 или —2 (на твой выбор) на свой следующий бросок. На 7—9 ты также подвергаешь себя опасности.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ
Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось+Навык. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 1:
- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать .

СРАЖАЕШЬСЯ
Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Когда атакуешь противника в упор, брось+Ярость. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:
- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник фокусируется на тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши;
- Союзник получает +1 на следующий бросок.

Если ты нанес противнику урон, ты можешь выбрать еще и из таких вариантов:
- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон и его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Перестрелка: Атакуя противника дистанционно, брось+Контроль. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:
- Нанеси противнику урон, противник наносит урон тебе;
- Противник совершает ошибку — опиши;
- Противник не может перемещаться;
- Союзник получает +1 на следующий бросок.

Если ты нанес противнику урон, ты можешь выбрать еще и из таких вариантов:
- Ты не получаешь урон от противника;
- Противник не получит урон и его защита уменьшается на 1;
- Ты наносишь противнику урон +1.

Урон: Когда ты наносишь урон, брось 1 кость (d6) за каждую единицу наносимого урона. Каждая кость, на которой выпало 1—3 наносит половину ранения, 4—5 наносит 1 ранение. Каждая кость, на которой выпало 6, наносит противнику 2 ранения. Ведущий может вычесть защиту цели из полученных ранений.

ВЗЛАМЫВАЕШЬ

Когда ты проникаешь сквозь защиту (взламываешь компьютер, терминал, сервер, коммуникатор, замок), брось+Навык. На 10+ у тебя получилось — выбери 2 из списка. На 7—9 то же самое, но выбери только 1.

- Это не заняло много времени;
- Это не привлекло лишнего внимания;
- Это принесло больше, чем ты ожидал;
- Это можно будет использовать повторно.

ВЕРБУЕШЬ СОРАТНИКОВ

Когда ты нанимаешь соратников для конкретной задачи, выбери необходимый тип специалиста и брось+Репутация. На 10+ нужный тебе человек есть в наличии — ты тут же получаешь его, а твое Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя. На 7—9 есть сложности — специалист готов работать, но что-то мешает ему. Выбери 1:

- Специалист имеет проблемы с законом;
- Специалист имеет обязательства перед предыдущим работодателем;
- Специалист имеет неотложные дела, которые помешают ему приступить к работе немедленно;

Разрешив эти сложности, ты получаешь специалиста, и твое Благосостояние уменьшается на 1 до тех пор, пока соратник работает на тебя.

ВОССТАНАВЛИВАЕШЬСЯ

Когда ты отдыхаешь день или больше, ты излечиваешь все ранения, кроме критического. Когда ты отдыхаешь не меньше недели, ты излечиваешь критическое ранение.

ИСПУСКАЕШЬ ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Когда у тебя нет ячейки HP, чтобы отметить полученное только что ранение, брось+Контроль (помни, что у тебя штраф –2 на все броски).

На 10+ ты серьезно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь.

На 7—9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда.

На 6— тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

ПАНИКУЕШЬ

Когда ты паникуешь, или перед твоими глазами разыгрывается что-то по-настоящему чудовищное, брось+Контроль. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7—9 ты все еще контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь: –1 на все броски, пока источник паники не исчезнет;
- Источник паники атакует тебя или причиняет тебе вред;
- Ты теряешь инициативу, и твой союзник подвергается угрозе.

На 6— ты полностью отдаешься во власть страха, и Ведущий решит твою дальнейшую судьбу.

ПОПОЛНЯЕШЬ ЗАПАСЫ

Когда ты хочешь приобрести товар или услугу, спроси у Ведущего ее уровень. Если ее уровень меньше и равен твоему Благосостоянию — ты можешь себе это позволить, если это есть в наличии.

Если ее уровень выше твоего Благосостояния, рискни и брось+Благосостояние. Получи –1, если уровень выше на 2. Получи –2, если уровень выше на 3 и больше. На 10+ тебе хватает средств расплатиться с продавцом. На 7—9 есть сложности —выбери 1 из списка:

- (+время) Того, что ты ищешь, нет в наличии по устраивающей тебя цене. Потребуется некоторое время чтобы доставить подходящий товар.
- (+цена) То, что ты ищешь, стоит дороже, чем ты можешь себе позволить. Потрать 1 Благосостояние или реши вопрос иначе — окажи продавцу услугу, например.
- (+проблемы) Продавец хочет больше, чем это на самом деле стоит. На него можно надавить и выбить скидку — но он может рассказать кому-нибудь о том, что ты у него купил.

Ты можешь пополнять запасы не чаще одного раза в день, если место, где ты находишься, к этому располагает.

Когда ты хочешь приобрести сразу несколько вещей, выбери самую дорогую. Каждый дополнительный предмет, стоимость которого не выше твоего Благосостояния, увеличивает общую стоимость покупок на 1 уровень. Ты не можешь за 1 заход купить более 1 предмета, чей уровень выше твоего Благосостояния.

В любом случае, пополняя запасы, ты автоматически восстанавливаешь свои Припасы до максимального значения.

ТРЕНИРУЕШЬСЯ

Получая EXP, отмечай соответствующие ячейки на бланке персонажа. Когда количество EXP достигнет 4, ты можешь потратить день отдыха и повысить уровень на 1. Когда ты делаешь это, повысь уровень на 1 и выбери из списка:

- Получи +1 Ярость;
- Получи +1 Контроль;
- Получи +1 Навык;
- Получи +1 Репутация;
- Получи +1 Благосостояния;
- Увеличь Припасы на 2;
- Увеличь Урон на 1;
- Увеличь Защиту на 1;
- Увеличь Ранения на 1;
- Получи 1 Специальный ход своего класса.

Твой уровень не может быть выше 10. Характеристики не могут превышать +2, но до этого предела ты можешь сколько угодно раз повышать эту характеристику.

ПОЛУЧАЕШЬ ПРИБЫЛЬ

Когда ты проворачиваешь сделку (продаешь товар, сбываешь добычу, договариваешься об оказании услуги и т.д.), брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7—9 выбери 1:

- Ты производишь хорошее впечатление — получи +1 в следующий раз, когда работаешь с этим партнером;
- Получи одну фишку Прибыли. Ты можешь использовать фишку для того, чтобы автоматически сделать успешным (12+) бросок+Благосостояния.

ОКАЗЫВАЕШЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ

Когда ты стараешься не дать соратнику истечь кровью, брось+Навык. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7—9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда ты создаешь персонажа, выбери один из **классов**. Выбрав, выполни следующие шаги один за другим. Некоторые шаги могут потребовать обсуждения с другими игроками или Ведущим:

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило персонажу и миру игры;
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам. У каждого персонажа есть основная характеристика. Если он сражается — это Ярость. Если общается — Репутация;
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и выполни все дополнительные шаги, которые там указаны;

Выполнив все эти шаги, ты получаешь готового персонажа, которым можешь играть. После того как ты закончил — покажи своего персонажа Ведущему. Он примет во внимание твой выбор, чтобы сформировать предстоящее приключение таким образом, чтобы ты мог максимально проявить все уникальные способности своего персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Твой персонаж обязательно имеет 4 базовые характеристики, которые показывают, насколько хорошо или, наоборот, плохо он действует в различных ситуациях. В отличие от ряда подобных игр, характеристики здесь отражают не столько физические показатели, сколько эмоции, стремления и навыки, которые персонаж вкладывает или применяет, решая ту или иную задачу.

- **Ярость**: Это инстинкты. Персонаж в ярости действует, полагаясь на свои чувства и таланты, не раздумывая над результатом. Ярость — сердце схватки, когда вокруг летят пули, и нет времени на промедление.
- **Контроль**: Это сосредоточенность и сфокусированное внимание. Персонаж под контролем действует неторопливо, взвешивая каждое мгновение и старается заранее предсказать результат. Контроль — броня от опасности, которая поглотит тебя, если ты хоть на мгновение ослабишь внимание.
- **Навык**: Это мастерство. Персонаж действует, полагаясь на отточенные умения и знания, полученные в течение долгих тренировок. Навык — орудие в задаче, которую невозможно решить грубой силой или с наскока, а только терпением и кропотливой работой.
- **Репутация**: Это личность. Персонаж действует, манипулируя и мотивируя окружающих так, чтобы все вместе они достигли цели с наибольшей эффективностью. Репутация — это обаяние, харизма, умение убеждать и сила личности.

Когда ты создаешь своего персонажа, ты выбираешь свою главную характеристику (+2), свою рабочую характеристику (+1) и свою слабость (–1). Эти значения используются, когда приходит время кидать кубики. Последняя, четвертая характеристика, получает значение 0.

Также у каждого персонажа есть дополнительные характеристики:

- **Урон** — показывает силу и мастерство персонажа в бою. Неважно насколько крута пушка в твоих руках — если ты не умеешь ей пользоваться, ты будешь лупить в молоко;
- **Припасы** — максимальное количество расходного устройства или предмета или боезапаса его оружия. Пока припас не применен, он может являться чем угодно. Припасами можно обмениваться, потратив 2 припаса чтобы дать соратнику 1 припас, но нельзя взвалить на себя больше, чем позволяет эта характеристика;
- **Защита** — показывает то, насколько тяжело ранить персонажа;
- **Ранения** — количество урона, которое персонаж может пережить до того, как выйдет из боя;

БРОСОК КУБИКА

Когда ты видишь брось+характеристика, ты бросаешь 2d6 (2 шестигранных кубика), складываешь выпавшие значения и прибавляешь к результату значение указанной характеристики. Если в описании хода указаны модификаторы, учти их:

+X: бросок по условиям получает +X. Например, +2 означает, что твой бросок получит бонус +2.

—X: бросок по условиям получает —X. Например, —2 означает, что твой бросок получит штраф —2.

Например, брось+Ярость, если Ярость персонажа равна +2, означает, что к сумме броска двух кубиков ты должен прибавить 2 — это и будет результатом.

Если результат больше или равен 10 — ты успешно справился. Если результат от 7 до 9, ты справился, но это потребовало дополнительных усилий или повлекло за собой какую-то проблему. Если результат 6 и меньше, ты провалился — послушай, чем закончилась твоя неудача.

ИГРОВАЯ СЕССИЯ

Это время одной партии в игре. Игровая сессия (или просто сессия) начинается, когда вы садитесь за игру, и заканчивается, когда вы решаете прерваться. Обычно сессия занимает от 4 до 6 часов реального времени (но тут ты сам устанавливаешь ограничения).

Если в описании правил или хода написано, что это правило или ход действует один раз за игровую сессию — это означает как раз то, что использовать это можно один раз за описанный выше промежуток времени.

Заканчивая игровую сессию (делая перерыв), Ведущий и игроки должны сделать несколько вещей:

- Подсчитать прибыль: персонаж, накопивший 3 и более фишки Прибыли, может потратить их и увеличить свое Благосостояние на 1;
- Развиваться: ведущий выдаст персонажам заслуженный ими опыт.

ОПЫТ И УРОВЕНЬ

Каждый персонаж начинает игру, имея первый (1)уровень. Во время игры персонаж будет получать опыт (EXP), который будет обозначать его развитие и самосовершенствование. В конце игровой сессии Ведущий может наградить каждого персонажа опытом за выполнение следующих требования:

- В сюжете произошел значительный прогресс;
- Персонажа активно действовал в это время;
- Персонаж развивался по ходу игры;

Каждый персонаж получает от 1 до 3 EXP в конце игровой сессии. Если во время игры происходит яркий и запоминающийся момент, игроки могут потребовать от Ведущего немедленно наградить «виновного» игрока и выдать его персонажу 1 EXP.

Ведущий может наложить вето на это требование, поэтому игрокам не стоит злоупотреблять этим и требовать награды только за действительно яркие моменты. Игрок не может требовать награды для своего персонажа, только для персонажей других игроков.

С помощью специального хода Тренируешься персонаж может потратить приобретенный опыт и повысить свой уровень. Максимальный уровень, которого может достичь персонаж — 5 уровень.

(c) 2015 Грань Вселенной | CC BY-SA 4.0